REWILD
SOUTH AMERICA

Luật đặc biệt quan trọng. Hãy đọc kỹ!

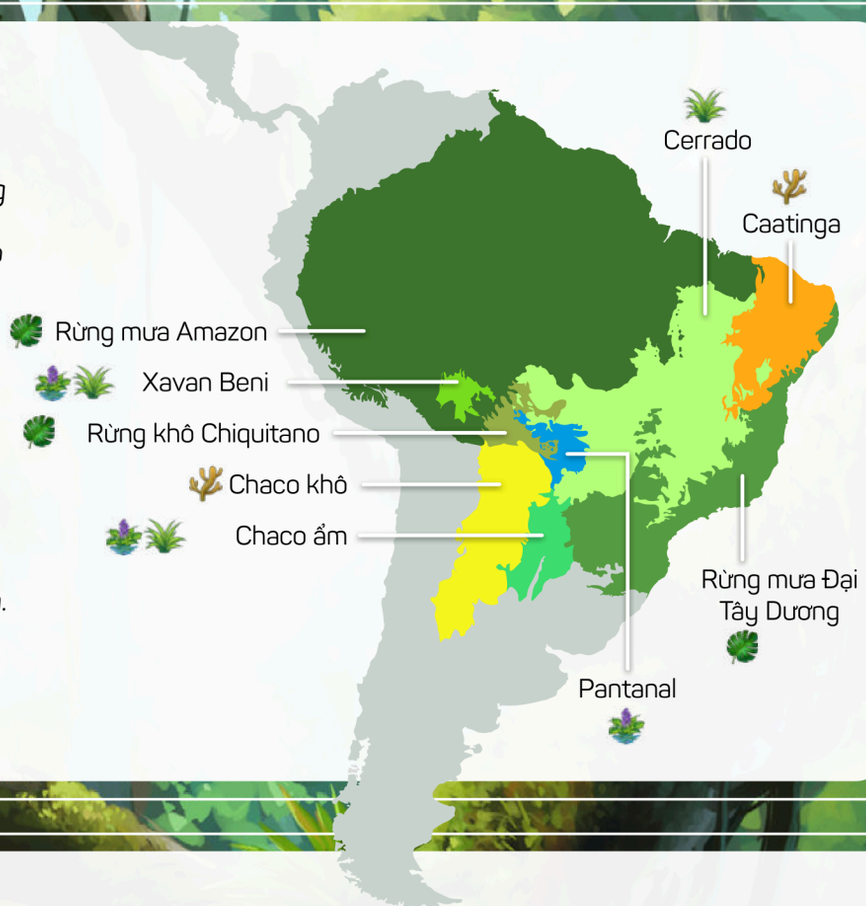
Mẹo và bình luận của các nhà thiết kế.

Giải thích luật theo bối cảnh trò chơi.

Luật này có trên thẻ Tóm tắt.

Chủ đề

Rewild: South America *tái hiện hệ động, thực vật đa dạng ở các vùng sinh thái Nam Mỹ: Caatinga, Cerrado, Gran Chaco (khô và ẩm), Pantanal, rừng mưa Amazon và Đại Tây Dương. Các vùng cùng muôn loài gắn bó, phụ thuộc lẫn nhau. Người chơi phục hồi các vùng đất bị khai thác, tàn phá, chăm lo nước, khoáng chất và hạt giống để sự sống hồi sinh. Mỗi quần xã giúp các loài vật khác nhau sinh sôi, tạo sự cộng hưởng và cơ hội ghi điểm.*



Mục lục

Thành phần	tr. 1
Các biểu tượng	tr. 2
Chi tiết thành phần	tr. 3
Chuẩn bị	tr. 5
Mục tiêu	tr. 6
Cách chơi	tr. 6
Kết thúc	tr. 11
Đặt ô Quần xã	tr. 12
Nâng cấp ô Quần xã	tr. 12
Hiệu ứng Động vật	tr. 14
Hiệu ứng thẻ Thực vật	tr. 15
Chế độ Chuyên gia	tr. 16
Chế độ Chơi đơn	tr. 18
Các loài động vật	tr. 19
Ghi công	tr. 20
Thuật ngữ	tr. 20

Thành phần



1 bảng Điểm



4 bảng Người chơi



75 ô Quần xã



10 Cây cao

Ghép hai mảnh khác nhau thành một cây.



57 thẻ Hoang dã



26 thẻ Săn mồi



27 thẻ Thực vật



28 thẻ Người chơi



31 thẻ chế độ Chuyên gia

14 thẻ Hoang dã, 10 thẻ Săn mồi và 7 thẻ Thực vật có dấu "EX".



4 thẻ Tóm tắt & 3 thẻ Chơi đơn



11 quân Động vật trên cành



24 quân Động vật cho chế độ Chuyên gia



1 dấu Người chơi đầu



95 dấu Động vật



35 Khoáng chất



35 Nước



35 Hạt giống



16 dấu Người chơi

Các biểu tượng

Người chơi sử dụng tài nguyên hiệu quả để ghi được nhiều Điểm chiến thắng nhất có thể.



Khoáng chất



Nước



Hạt giống



Điểm

Có ba quần xã chính và 2 dạng nâng cấp, mỗi loại có một biểu tượng riêng.



Vùng cây bụi



Đồng cỏ



Đất ngập nước



Rừng mưa



Cây cao

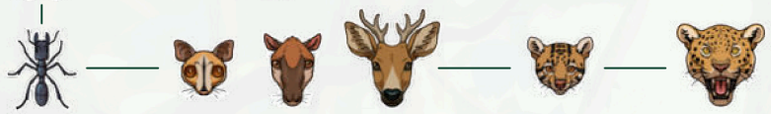
Trò chơi phân biệt thực vật và động vật. Động vật gồm 6 nhóm theo vai trò trong hệ sinh thái.



Động vật



Thực vật



Côn trùng — Ăn cỏ (và ăn côn trùng) cỡ nhỏ / vừa / lớn — Thú săn mồi — Thú săn mồi đầu bảng

Có hai loại hiệu ứng trong trò chơi.



Cuối ván
Hiệu ứng kích hoạt khi kết thúc ván chơi.



Tức thì
Kích hoạt ngay lập tức.



Săn mồi
Hiệu ứng tức thì chỉ có ở thẻ Săn mồi.

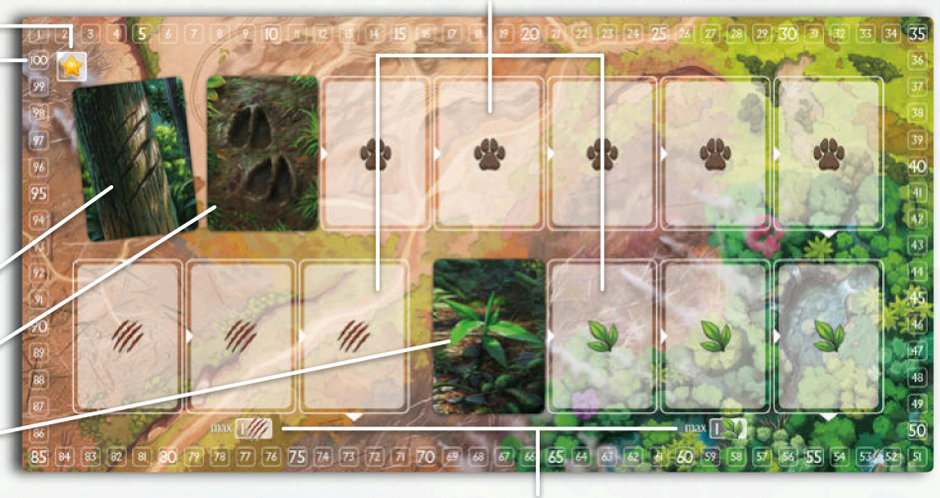
Chi tiết thành phần

Bảng điểm

Theo dõi Điểm ⭐ của mọi người chơi. Đầu ván, mỗi người đặt một dấu Người chơi của mình vào ô có ngôi sao, là điểm xuất phát.

Số Điểm ⭐ không bị giới hạn. Khi vượt 100 Điểm ⭐, cứ tiếp tục di chuyển dấu Người chơi qua mốc 100.

Có 3 khu vực dành cho thẻ Hoang dã, Săn mồi và Thực vật có thể lấy. Các thẻ dịch chuyển từ trái sang phải (tr. 6/7).



Chỗ đặt chồng thẻ Săn mồi

Chỗ đặt chồng thẻ Hoang dã

Chỗ đặt chồng thẻ Thực vật

Đến lượt mình, người chơi có thể lấy (hay "thu hút") các thẻ từ bảng Điểm. Trong mỗi lượt, mỗi người chỉ được lấy tối đa một thẻ Thực vật và một thẻ Săn mồi (tr. 9/10).

Thẻ người chơi

Mỗi người có 7 thẻ Người chơi: 6 thẻ Hành động và 1 thẻ Thu hoạch. Mỗi lượt phải đánh 1 thẻ (tr. 6).

Khi đánh thẻ Hành động, thực hiện 1 trong 2 hành động trên thẻ (tr. 7). Sau đó có thể thu hút thẻ từ bảng Điểm (tr. 8).



Thẻ Hành động

Biểu tượng trên các thẻ Hành động đã đánh được tính khi áp dụng hiệu ứng thẻ Hoang dã (tr. 6/14).

Khi đánh thẻ Thu hoạch, lấy lại mọi thẻ Người chơi (kể cả thẻ Thu hoạch) lên tay, rồi thêm một lượng Hạt giống 🌰 và 1 Nước 💧 vào kho (tr. 7).



Thẻ Thu hoạch

Bảng người chơi

Bảng Người chơi mô tả vùng đất cần phục hồi. Đặt các ô Quần xã trong ranh giới quy định trên bảng (tr. 12).

Bảng có 3 loại thưởng: Nước 💧, Khoáng chất 🟫 và Điểm ⭐. Nhận thưởng ngay khi đặt ô Quần xã lên biểu tượng đó (tr. 12).



Thẻ Hoang dã, Săn mồi và Thực vật được thu hút sẽ thuộc một trong ba quần xã: Vùng cây bụi (trên), Đồng cỏ/Đất ngập nước (giữa), Rừng mưa (dưới). Đặt thẻ bên phải bảng Người chơi, cạnh quần xã tương ứng (tr. 8).

Quần xã có đủ một thực vật, một côn trùng, một động vật ăn cỏ (nhỏ, vừa hoặc lớn) và một thú săn mồi (thường hoặc đầu bảng) sẽ thưởng 6 Điểm ⭐ (tr. 10).

Ô QUẦN XÃ

Các hành động trên thẻ Người chơi đưa ô Quần xã vào chơi. Cần trả Nước và Khoáng chất để đặt ô lên bảng Người chơi. Có thể nâng cấp ô (tr. 7/12).

Mỗi ô Quần xã có biểu tượng quần xã tương ứng. Một số thẻ Hoang dã cho Điểm ⭐ theo số biểu tượng trên các ô Quần xã, thẻ Hành động và thẻ Thực vật của người chơi (tr. 14).

Ô Vùng cây bụi giảm 1 Khoáng chất khi đặt ô Quần xã kề bên; ô Đồng cỏ giảm 1 Nước, còn ô Đất ngập nước giảm 2 Nước (tr. 12).

Ô Vùng cây bụi và ô mở rộng



Ô Rừng mưa

Ô Đồng cỏ (mặt sau: Đất ngập nước)

THẺ HOANG DÃ

GỒM CÁC LOÀI VẬT KHÔNG CÓ HIỆU ỨNG SĂN MỒI

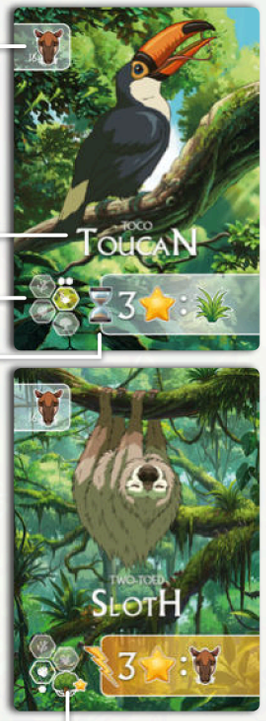
Mỗi loài vật thuộc 1 trong 6 nhóm (tr. 2). Con số cho biết tổng số thẻ thuộc nhóm đó trong trò chơi.

Tên loài vật

Quy tắc Đặt cho biết quần xã động vật có thể sống và số ô lục giác Quần xã còn trống cần có; ví dụ: Toco Toucan cần 2 ô lục giác Đồng cỏ còn trống (tr. 8).

Mỗi động vật có hiệu ứng Tức thì hoặc Cuối ván. Xem toàn bộ hiệu ứng Động vật ở trang 14.

Một số động vật thích sống trên Cây cao. Đặt chúng lên Cây cao sẽ nhận ngay 4 Điểm ⭐ (tr. 13).



THẺ SĂN MỒI

GỒM CÁC LOÀI VẬT CÓ HIỆU ỨNG SĂN MỒI

Nhóm động vật và tổng số thẻ thuộc nhóm đó trong trò chơi (giống thẻ Hoang dã).

Tên động vật

Quy tắc Thay thế cho biết quần xã động vật có thể sống. Thẻ Săn mồi không cần ô lục giác Quần xã còn trống như thẻ Hoang dã. Thay vào đó, cần một động vật phù hợp với hiệu ứng Săn mồi, đang sống trong quần xã mà loài săn mồi này cũng sống được. Ví dụ: Maned Wolf cần động vật ăn cỏ nhỏ hoặc vừa ở Đồng cỏ (tr. 9).

Mọi thẻ Săn mồi đều có hiệu ứng Săn mồi, tính điểm ngay và ảnh hưởng đến việc đặt thẻ (tr. 9).



THẺ THỰC VẬT

CHỈ GỒM THỰC VẬT

Khác các thẻ khác, mọi thực vật đều thuộc cùng một nhóm.

Chỉ có thể thu hút thẻ Thực vật bằng cách trả đủ số Hạt giống cần thiết.

Xem toàn bộ hiệu ứng thẻ Thực vật ở trang 15/16.

Thẻ Thực vật được thu hút không cần ô lục giác Quần xã còn trống hay con mồi như động vật*. Chỉ cần đặt thẻ vào quần xã thích hợp (tr. 10).

*Ngoại lệ duy nhất là cây ăn thịt, hoạt động như thẻ Săn mồi (tr. 15).



Chuẩn bị

Phần dưới hướng dẫn chơi với **2–4 người**, gọi là "chế độ Cơ bản". Luật điều chỉnh cho chế độ Chuyên gia ("EX") và Chơi đơn nằm ở trang 16/17/18.

1. Đặt bảng Điểm (A) ở đầu bàn hoặc giữa bàn, theo chiều dọc hay ngang. Chọn vị trí để mọi người dễ nhìn các thẻ đang bày.

2. Đặt 3 loại tài nguyên (B), ô Quần xã (C), Cây cao (D), dấu Động vật (E) và quân Động vật trên cành (F) ở nơi mọi người dễ lấy. Quân Động vật cho chế độ Chuyên gia để trong hộp.

3. Mỗi người đặt bảng Người chơi (G) trước mặt, ngửa mặt Cơ bản. Chừa đủ chỗ bên phải bảng để đặt các thẻ được thu hút.

4. Mỗi người lấy 7 thẻ Người chơi (H) và 4 dấu Người chơi (I) cùng màu. Đặt một dấu vào ô xuất phát trên bảng Điểm (J). Nhận thêm 1 thẻ Tóm tắt (K), 4 Khoáng chất, 4 Nước và 1 Hạt giống (L).

   Mỗi người **<u>không bao giờ được giữ quá 10</u>** tài nguyên mỗi loại. Bỏ phần vượt giới hạn.

5. Cất các thẻ có dấu "EX" của ba bộ Hoang dã, Săn mồi và Thực vật vào hộp. Xáo riêng từng bộ còn lại rồi đặt vào chỗ tương ứng trên bảng Điểm (M).

6. Lật ngửa 5 thẻ Hoang dã (N), 3 thẻ Săn mồi (O) và 3 thẻ Thực vật (P), đặt vào các ô tương ứng.

7. Người gần đây nhất nhìn thấy động vật hoang dã nhận dấu Người chơi đầu (Q) và giữ suốt ván.



Mục tiêu

Mục tiêu của ***Rewild: South America*** là có nhiều Điểm ⭐ nhất khi kết thúc ván. Trước hết, hãy phục hồi vùng đất để thu hút động, thực vật về bảng Người chơi. Hiệu ứng đa dạng của thực vật, côn trùng, động vật ăn cỏ và thú săn mồi giúp kết hợp khéo léo để ghi Điểm ⭐. Người đầu tiên có 8 động vật trong các quần xã sẽ kích hoạt kết thúc ván. Sau đó, tính các hiệu ứng Cuối ván để xác định người thắng.

Cách chơi

Người chơi lần lượt thực hiện lượt. Chơi theo chiều kim đồng hồ hay ngược lại **đều được**.

Bổ sung thẻ

Trước khi bắt đầu lượt, nếu bảng Điểm có ô trống, dịch các thẻ Hoang dã, Săn mồi và Thực vật nằm bên trái ô trống sang phải. Sau đó lật thẻ mới từ các chồng thẻ để lấp mọi ô trống. Như vậy, **thẻ mới được lật** của mỗi bộ luôn nằm **bên trái**.

Lượt người chơi

Mỗi lượt gồm hai bước:

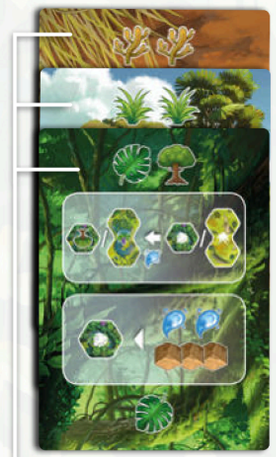
1. Người chơi **phải** đánh **một** thẻ Người chơi.
2. Người chơi **có thể** thu hút thẻ từ bảng Điểm (chỉ khi thẻ vừa đánh **không phải** thẻ Thu hoạch).

1. Đánh thẻ người chơi

Mỗi người có bộ 7 thẻ Người chơi giống nhau, gồm 6 thẻ Hành động và 1 thẻ Thu hoạch.

Mỗi lượt, người chơi **phải** đánh **một** thẻ Người chơi và đặt trước mặt.

Khi đánh **thẻ Hành động**, thực hiện **một trong hai hành động** trên thẻ. Đặt thẻ ngửa **trước mặt**, xoay để các biểu tượng ở phần trên (dưới) đúng chiều nếu đã làm hành động trên (dưới). Thẻ đã đánh **vẫn để ngửa và không được dùng lại** cho đến khi **lấy về tay bằng thẻ Thu hoạch**.



Thẻ Hành động

Chỉ biểu tượng **đúng chiều** được tính cho hiệu ứng thẻ Hoang dã (tr. 14).

Xếp chồng các thẻ đã đánh, chỉ để lộ biểu tượng phía trên, sẽ dễ nhìn và tiết kiệm chỗ nhất.

Khi đánh **thẻ Thu hoạch**, **lấy lại mọi thẻ Người chơi** lên tay. Nhận **Hạt giống** theo các ô Quần xã trên bảng: 3 mỗi ô Rừng mưa, ½ mỗi ô Đồng cỏ/Đất ngập nước và ½ mỗi ô Vùng cây bụi; cộng lại rồi **làm tròn lên**. Nhận thêm **1 Nước**.

Cây cao và ô mở rộng Vùng cây bụi **không ảnh hưởng** đến số Hạt giống nhận được.

Có thể đánh thẻ Thu hoạch dù không có thẻ Người chơi nào trước mặt.

Người chơi cũng có thể **buộc phải đánh** thẻ Thu hoạch: khi không còn thẻ Người chơi nào khác trên tay, hoặc khi thiếu tài nguyên hay chỗ trống để thực hiện hành động của các thẻ còn lại.

Sau khi đánh thẻ Thu hoạch, người chơi **<u>không được thu hút thẻ</u>** từ bảng Điểm.



Thẻ Thu hoạch

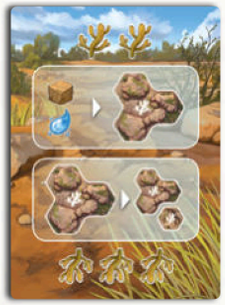
CÁC THẺ HÀNH ĐỘNG



Thẻ Hành động Vùng cây bụi 1

Trên: Trả 1 Khoáng chất và 1 Nước để đặt 1 ô Vùng cây bụi lên bảng Người chơi.*

Dưới: Lấy 3 Khoáng chất từ kho chung và loại khỏi trò chơi thẻ Thực vật ngoài cùng bên phải bảng Điểm.***



Thẻ Hành động Vùng cây bụi 2

Trên: Trả 1 Khoáng chất và 1 Nước để đặt 1 ô Vùng cây bụi lên bảng Người chơi.*

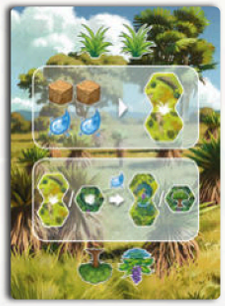
Dưới: Mở rộng bao nhiêu ô Vùng cây bụi tùy ý, mỗi ô thêm tối đa 1 ô mở rộng. Chỉ mở rộng ô Vùng cây bụi còn ít nhất một ô trống kề bên.**



Thẻ Hành động Đồng cỏ 1

Trên: Trả 2 Khoáng chất và 2 Nước để đặt 1 ô Đồng cỏ lên bảng Người chơi.*

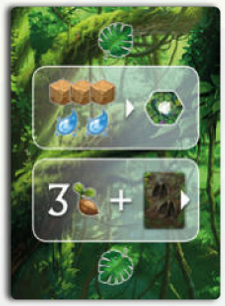
Dưới: Lấy 3 Nước từ kho chung và loại khỏi trò chơi thẻ Săn mồi ngoài cùng bên phải bảng Điểm.***



Thẻ Hành động Đồng cỏ 2

Trên: Trả 2 Khoáng chất và 2 Nước để đặt 1 ô Đồng cỏ lên bảng Người chơi.*

Dưới: Đặt tối đa 1 Cây cao lên mỗi ô Rừng mưa tùy chọn, trả 1 Nước mỗi cây **<u>HOẶC</u>** lật các ô Đồng cỏ tùy chọn sang mặt Đất ngập nước, trả 1 Nước mỗi ô lật.**



Thẻ Hành động Rừng mưa 1

Trên: Trả 3 Khoáng chất và 2 Nước để đặt 1 ô Rừng mưa lên bảng Người chơi.*

Dưới: Lấy 3 Hạt giống từ kho chung và loại khỏi trò chơi thẻ Hoang dã ngoài cùng bên phải bảng Điểm.***



Thẻ Hành động Rừng mưa 2

Trên: Trả 3 Khoáng chất và 2 Nước để đặt 1 ô Rừng mưa lên bảng Người chơi.*

Dưới: Đặt tối đa 1 Cây cao lên mỗi ô Rừng mưa tùy chọn, trả 1 Nước mỗi cây **<u>HOẶC</u>** lật các ô Đồng cỏ tùy chọn sang mặt Đất ngập nước, trả 1 Nước mỗi ô lật.**

*Chi tiết cách đặt ô Quần xã: trang 12.
**Chi tiết cách nâng cấp ô Quần xã: trang 12/13.
***Ô trống trên bảng Điểm do loại thẻ chỉ được bổ sung sau khi người chơi kết thúc lượt.

2. Thu hút thẻ từ bảng điểm

Sau khi đánh thẻ Hành động, người chơi **có thể** thu hút thẻ từ bảng Điểm.

Thu hút thẻ là **lấy thẻ** từ bảng Điểm rồi **đặt vào một trong ba quần xã** bên phải bảng Người chơi. Thẻ đã đặt **không được chuyển sang quần xã khác**. Tuy nhiên, **thứ tự thẻ trong cùng quần xã không ảnh hưởng** đến trò chơi và có thể đổi.



Chỉ được thu hút thẻ khi đáp ứng điều kiện đặt, ví dụ: cần đủ ô lục giác Quần xã còn trống trong một quần xã để thu hút thẻ Hoang dã.

Trong lượt, có thể thu hút **nhiều thẻ**, **một thẻ** hoặc **không thẻ nào**. Khác việc đánh thẻ Người chơi, thu hút thẻ hoàn toàn **tự nguyện**.

Thu hút thẻ **không** cần theo **thứ tự cố định**. Ví dụ: thu hút thẻ Săn mồi, rồi thẻ Hoang dã, thẻ Thực vật, sau đó lại một thẻ Hoang dã.

Không giới hạn số thẻ Hoang dã, Thực vật và Săn mồi **trong một quần xã**. Có thể thu hút cùng một loài động, thực vật nhiều lần.

2.1 Thu hút thẻ Hoang dã

Bảng Điểm chỉ có 5 thẻ Hoang dã sẵn có, nên mỗi người thu hút **tối đa 5 thẻ Hoang dã mỗi lượt**.



Để thu hút thẻ Hoang dã và đặt vào quần xã, cần **đủ ô lục giác Quần xã còn trống** thuộc quần xã mà động vật đó sống được.

Ví dụ: để thu hút Giant Anteater và đặt thẻ vào một trong ba quần xã bên phải bảng Người chơi, cần 4 ô lục giác Vùng cây bụi còn trống, hoặc 3 ô Đồng cỏ/Đất ngập nước còn trống, hoặc 1 ô Rừng mưa còn trống.

Các ô lục giác còn trống **phải liền kề nhau** và thuộc cùng một quần xã (không được trộn Vùng cây bụi với Đồng cỏ). Chúng không nhất thiết phải nằm trên cùng một ô Quần xã.

Khi đáp ứng điều kiện đặt thẻ Hoang dã muốn thu hút, lấy thẻ từ bảng Điểm và đặt vào quần xã đã chọn bên phải bảng Người chơi. Lấy **dấu Động vật*** từ kho chung đặt lên **mọi ô lục giác cần dùng**. Các ô này nay **được xem là đã có động vật**; dấu Động vật **giữ nguyên vị trí** trên bảng cho đến hết ván.

*Với **động vật sống được trên Cây cao**, dùng **quân Động vật trên cành tương ứng thay cho** dấu Động vật để đánh dấu ô lục giác đã có động vật (tr. 4/13). Quân trên cành được tính như dấu Động vật; chúng chỉ **nhắc** rằng loài này có thể được đặt/nâng cấp lên Cây cao.

Nếu động vật vừa thu hút có **hiệu ứng Tức thì**, **tính điểm ngay** (**trước khi** thu hút thẻ khác).





Bruno muốn thu hút thẻ Hoang dã "Dinoponera Quadriceps" và có hai cách: đặt hai dấu Động vật lên hai ô lục giác Vùng cây bụi còn trống (1), rồi đặt thẻ vào Vùng cây bụi; HOẶC đặt một dấu Động vật lên ô Rừng mưa còn trống (2), rồi đặt thẻ vào Rừng mưa. Không thể dùng ô Vùng cây bụi trống riêng lẻ (3), vì thẻ cần hai ô lục giác Vùng cây bụi liền kề. Cũng không thể chọn Đồng cỏ vì trên bảng không có ô lục giác Đồng cỏ nào còn trống.

2.2 Thu hút thẻ Săn mồi

Mỗi người được thu hút tối đa **một** thẻ Săn mồi **mỗi lượt**.

Để thu hút thẻ Săn mồi, lấy thẻ muốn chọn và **đặt đè lên động vật phù hợp với hiệu ứng Săn mồi, đang ở quần xã mà loài săn mồi cũng sống được**. Nhận **ngay** số Điểm ⭐ ghi trên thẻ.

Thẻ Săn mồi **cũng có thể đặt lên thẻ Săn mồi khác** nếu đúng nhóm động vật và quần xã. Nhưng **không được dùng lại con mồi đã bị thẻ Săn mồi khác che phủ**.

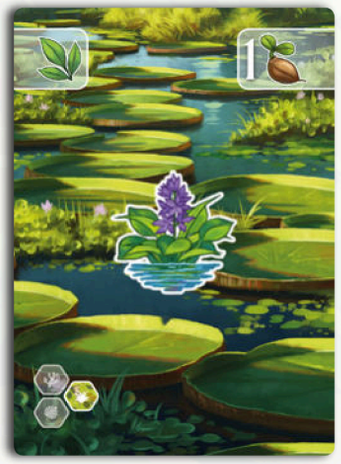
Mọi thành phần gỗ trên bảng Người chơi (dấu/quân Động vật) **giữ nguyên** khi có hiệu ứng Săn mồi, không bị lấy đi.

Động vật **"bị ăn"** mất hiệu ứng Cuối ván; biểu tượng nhóm của chúng **không còn được tính** cho hiệu ứng thẻ (trừ loài ăn xác như Crested Caracara, tr. 14). Chúng không được đặt lên Cây cao, không kích hoạt kết thúc ván và không thể là mục tiêu của hiệu ứng thẻ Thực vật. **Tác dụng duy nhất còn lại** là giúp **hoàn thành quần xã** (tr. 10).



Bruno muốn thu hút thẻ Săn mồi "Ocelot". Dinoponera Quadriceps và Chacoan Peccary không phù hợp với hiệu ứng Săn mồi của Ocelot (động vật ăn cỏ nhỏ và vừa), nên không thể dùng để thu hút nó. Rock Cavy thuộc nhóm phù hợp (ăn cỏ nhỏ), nhưng cũng không dùng được vì Ocelot không sống ở Vùng cây bụi. Bruno chỉ còn cách đặt Ocelot lên Red-rumped Agouti. Anh nhận ngay 6 Điểm ⭐.

2.3 Thu hút thẻ Thực vật



Mỗi người được thu hút tối đa **một** thẻ Thực vật **mỗi lượt**.

Để thu hút thẻ Thực vật, **phải trả** số **Hạt giống** 🌰 ghi trên thẻ.

Các quần xã được tô sáng cho biết **có thể đặt thực vật vào đâu** trong ba quần xã. Thẻ Thực vật **không có quy tắc đặt nào khác**.

Ví dụ: để thu hút thẻ Thực vật hoa súng, Bruno trả 1 Hạt giống 🌰 và đặt thẻ vào quần xã Đồng cỏ của mình.

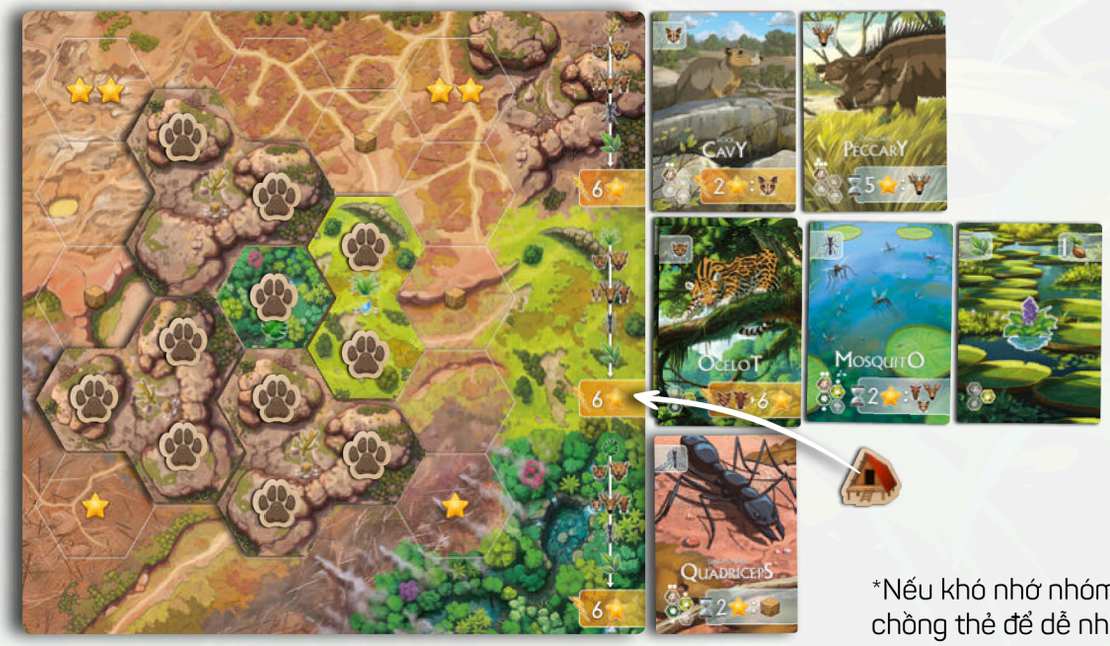
Xem toàn bộ hiệu ứng thẻ Thực vật ở trang 15.

Hoàn thành quần xã

Nếu **bất kỳ lúc nào** trong quá trình thu hút thẻ, quần xã có đủ **một thực vật, một côn trùng, một động vật ăn cỏ** (nhỏ, vừa hoặc lớn) **và một thú săn mồi** (thường hoặc đầu bảng), người chơi nhận **ngay 6 Điểm** ⭐. Mỗi quần xã chỉ được thưởng **một lần mỗi ván**. Đặt **dấu Người chơi** để đánh dấu quần xã đã hoàn thành.

Thẻ **"bị ăn"** (nằm dưới thẻ Săn mồi) **vẫn được tính** để hoàn thành quần xã.*

Theo bối cảnh trò chơi, các loài này không thật sự bị ăn hay biến mất, mà trở thành một phần của chuỗi thức ăn. Vì vậy, dấu Động vật của chúng không bị lấy đi và chúng vẫn giúp hoàn thành quần xã. Từ "bị ăn" chỉ được dùng vì dễ hiểu với người chơi.



Đặt thẻ Thực vật hoa súng vào Đồng cỏ, Bruno hoàn thành quần xã: nay đã có thực vật (hoa súng), côn trùng (Mosquito), thú săn mồi (Ocelot) và động vật ăn cỏ (Red-rumped Agouti nằm dưới Ocelot). Anh nhận ngay 6 Điểm ⭐ và đặt một dấu Người chơi vào ô tương ứng trên bảng, đánh dấu quần xã đã hoàn thành.

Sau đó, Bruno tiếp tục lượt và có thể thu hút thêm thẻ.

*Nếu khó nhớ nhóm động vật dưới thẻ Săn mồi, hãy xòe nhẹ chồng thẻ để dễ nhìn hơn.

Kết thúc ván

Rewild: South America có ba điều kiện kết thúc ván. Trong đa số ván, điều kiện 1 sẽ kích hoạt kết thúc.

1. Bất kỳ lúc nào, một người có **8 động vật* đang lộ ra**** trong các quần xã.
2. Một người **lấp kín bảng Người chơi** (không còn ô trống).
3. **Thẻ cuối cùng trong chồng thẻ Hoang dã** được đặt lên bảng Điểm.

*Thẻ Hoang dã và Săn mồi đều tính là động vật. Thực vật không phải động vật nên không kích hoạt kết thúc ván.
**Thẻ nằm dưới thẻ Săn mồi đã bị che phủ nên không được tính.

Ngay khi có người kích hoạt kết thúc ván, **chơi hết vòng hiện tại, rồi chơi thêm một vòng cuối**. Nhờ vậy, mỗi người đều có ít nhất một lượt nữa.

Sau lượt cuối của mọi người, **tính hiệu ứng Cuối ván** theo thứ tự tùy chọn, rồi cộng vào Điểm ⭐ trên bảng Điểm. **Ai nhiều Điểm ⭐ nhất sẽ thắng**. Nếu hòa, so số quần xã đã hoàn thành, rồi so tổng số ô Rừng mưa và Cây cao. Nếu vẫn hòa, cùng thắng.



Cuối ván, Bruno tính hiệu ứng Cuối ván: Chacoan Peccary được 10 Điểm ⭐ (Chacoan Peccary + Giant Anteater); White-browed Guan 10 điểm (5 từ ô Quần xã, 5 từ thẻ Hành động); Mosquito 10 điểm (Rock Cavy + Chacoan Peccary + White-browed Guan + Giant Anteater + Common Marmoset); Apple Snail 12 điểm (6 từ ô Quần xã, 3 từ thẻ hoa súng, 3 từ thẻ Hành động); Dinoponera Quadriceps 8 điểm (4 Khoáng chất 📦 trong kho); Giant Anteater 12 điểm (Mosquito + Apple Snail + Dinoponera Quadriceps). Rock Cavy, Ocelot và Common Marmoset có hiệu ứng Tức thì, đã tính điểm trong ván.

Đặt ô quần xã

6 trong 12 hành động trên **thẻ Hành động** cho phép đặt ô Quần xã mới. Muốn thực hiện, **trả tài nguyên cần thiết rồi đặt ô Quần xã tương ứng** lên bảng Người chơi.

Chỉ đặt ô Quần xã lên **chỗ trống trong ranh giới bảng Người chơi**. Không bắt buộc đặt cạnh ô Quần xã đã có.

Khi đặt ô Quần xã lên **thưởng Khoáng chất** 📦 **hoặc Nước** 💧 trên bảng, **giảm chi phí** đúng lượng ghi tại đó. Tài nguyên giảm vượt chi phí **không được nhận** vào kho.

Nếu che **ô thưởng Điểm**: <u>mỗi ngôi sao</u> cho **1 Điểm** ⭐ với Vùng cây bụi (kể cả ô mở rộng), **2 Điểm** ⭐ với Đồng cỏ, **3 Điểm** ⭐ với Rừng mưa. Nhận Điểm ⭐ **ngay**.

Ô Quần xã đã đặt cũng giảm chi phí đặt ô mới **liền kề**: Vùng cây bụi giảm **1 Khoáng chất** 📦, Đồng cỏ **1 Nước** 💧, Đất ngập nước **2 Nước** 💧.

Dù ô mới chạm **hai cạnh của cùng một ô Vùng cây bụi**, vẫn chỉ giảm **1 Khoáng chất** 📦, <u>không phải 2</u>. Nếu chạm **hai ô Vùng cây bụi** khác nhau, giảm **2 Khoáng chất** 📦.



Bruno đánh thẻ Hành động để đặt Rừng mưa ở vị trí 1. Giá gốc là 3 Khoáng chất 📦 và 2 Nước 💧. Ô thưởng 2 Khoáng chất 📦 giảm giá còn 1 Khoáng chất 📦 và 2 Nước 💧. Vùng cây bụi liền kề giảm thêm 1 Khoáng chất 📦; Đất ngập nước liền kề giảm 2 Nước 💧. Vậy Bruno đặt ô Rừng mưa ở vị trí 1 miễn phí.

Chi phí và điểm ở các vị trí khác:
(2) 2 📦 + 2 💧, nhận 3 ⭐; (3) 3 📦; (4) 1 📦
(5) 3 📦 + 1 💧, nhận 6 ⭐; (6) 3 📦

Nâng cấp vùng cây bụi

Để nâng cấp Vùng cây bụi, **đặt một ô mở rộng cạnh mỗi ô Vùng cây bụi** nếu còn chỗ, **không tốn tài nguyên**. Dùng mũi tên trên ô mở rộng chỉ về ô Vùng cây bụi tương ứng. Mỗi ô Vùng cây bụi được nối **tối đa 1 ô mở rộng**, không được mở rộng lần nữa.

Vùng cây bụi mở rộng hoạt động như bình thường, nhưng lớn hơn (4 thay vì 3 ô lục giác) và có 2 biểu tượng Vùng cây bụi thay vì 1.

Ô mới chạm cả Vùng cây bụi lẫn ô mở rộng của nó vẫn **chỉ giảm 1 Khoáng chất** 📦, vì hai phần **được tính là một ô Quần xã**.



Bruno muốn mở rộng Vùng cây bụi. Anh đánh thẻ Hành động phù hợp, rồi đặt ô mở rộng cạnh 3 ô Vùng cây bụi. Ô ở trên cùng bên phải không mở rộng được vì không còn chỗ trống liền kề. Một ô mở rộng che ô thưởng Điểm ở góc trên trái, nên anh nhận ngay 2 Điểm ⭐.





Nâng cấp Đồng cỏ

Trả 1 Nước 💧 cho mỗi ô Đồng cỏ muốn lật sang mặt Đất ngập nước. Có thể lật cả ô đang có dấu Động vật; các dấu giữ nguyên vị trí trên bảng.

Về <u>quần xã</u>, Đồng cỏ và Đất ngập nước được tính là cùng một quần xã. Thẻ của động vật sống trên Đất ngập nước vẫn đặt vào khu Đồng cỏ bên phải bảng. Một động vật có thể chiếm cả ô Đồng cỏ lẫn Đất ngập nước.

Về <u>hiệu ứng</u> (Tức thì và Cuối ván), chúng **khác nhau** vì có biểu tượng khác nhau.



Đồng cỏ



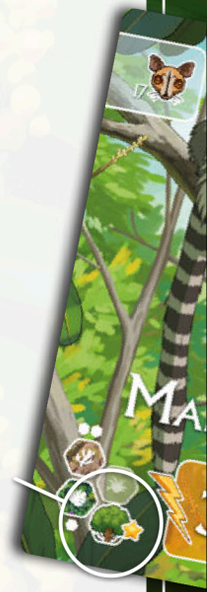
Đất ngập nước

Nâng cấp Rừng mưa

Trả 1 Nước 💧 cho mỗi ô Rừng mưa muốn đặt Cây cao (tối đa 1 cây mỗi ô). Cây cao là tầng thứ hai: một động vật sống trên cây, một dưới đất. Ô Rừng mưa có Cây cao cung cấp **hai chỗ cho động vật**.

Mọi động vật Rừng mưa sống được dưới đất, nhưng **chỉ loài có biểu tượng Cây cao mới lên cây được**. Khi thu hút thẻ Hoang dã có biểu tượng này, lấy **quân Động vật trên cành tương ứng** thay dấu Động vật để nhắc khả năng lên cây.

Khi nâng cấp ô Rừng mưa đang có quân Động vật, **đặt quân lên ngọn cây và nhận 4 Điểm ⭐**. Nâng cấp nhiều ô có quân như vậy thì nhận **4 Điểm ⭐ cho mỗi ô**. Ô Rừng mưa dưới đất nay trống và **có thể đón động vật mới**.



Nâng cấp ô Rừng mưa có **dấu Động vật** (hoặc chưa có dấu) thì **chưa có gì xảy ra**. Khi thu hút thẻ Hoang dã có biểu tượng Cây cao, có thể **đặt quân tương ứng thẳng lên Cây cao còn trống** và nhận 4 Điểm ⭐.

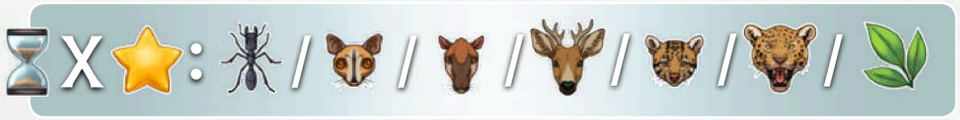
Cây cao <u>không</u> che biểu tượng Rừng mưa. Ô Rừng mưa có cây vẫn được tính cho hiệu ứng thưởng theo biểu tượng Rừng mưa.



Hiệu ứng động vật



Nhận ngay X Điểm ⭐ cho mỗi thẻ trong các quần xã thuộc nhóm sinh vật được minh họa.*



Cuối ván, nhận X Điểm ⭐ cho mỗi thẻ trong các quần xã thuộc nhóm sinh vật được minh họa.*



Cuối ván, nhận X Điểm ⭐ cho mỗi động vật ăn cỏ trong các quần xã.

*Nếu thẻ Hoang dã có hiệu ứng này cũng thuộc nhóm cần tính, hãy tính cả nó khi xác định Điểm ⭐, ví dụ Chacoan Peccary.



Nhận ngay X Điểm ⭐ cho mỗi biểu tượng tương ứng trên ô Quần xã, thẻ Hành động đã đánh và thẻ Thực vật.**



Cuối ván, nhận X Điểm ⭐ cho mỗi biểu tượng tương ứng trên ô Quần xã, thẻ Hành động đã đánh và thẻ Thực vật.**



Cuối ván, nhận X Điểm ⭐ cho mỗi Cây cao trên bảng Người chơi và mỗi biểu tượng Cây cao trên thẻ Hành động đã đánh, thẻ Thực vật.

**Đất ngập nước và Đồng cỏ có hai biểu tượng khác nhau. Ô Rừng mưa có Cây cao vẫn tính cho thẻ thưởng biểu tượng Rừng mưa (biểu tượng được đặt lệch tâm có chủ ý).



Hiệu ứng Săn mồi – Nhận ngay X Điểm ⭐ khi đặt thẻ này lên thẻ thuộc một trong các nhóm động vật được minh họa.



Nhận ngay X Điểm ⭐ cho mỗi động vật bị ăn (mọi thẻ dưới thẻ Săn mồi trong các quần xã).



Cuối ván, nhận X Điểm ⭐ cho mỗi động vật ăn cỏ bị ăn trong các quần xã.



Nhận ngay X Điểm ⭐ cho mỗi tài nguyên được minh họa trong kho.



Cuối ván, nhận X Điểm ⭐ cho mỗi tài nguyên được minh họa trong kho.



Nhận ngay X Khoáng chất 🟫 từ kho chung.



Nhận ngay X Điểm ⭐ cho mỗi **ô trên bảng** đã được ô Quần xã che phủ.



Cuối ván, nhận X Điểm ⭐ cho mỗi quân Động vật trên Cây cao.



Cuối ván, nhận X Điểm ⭐ cho mỗi dấu Động vật trên Đất ngập nước.

Hiệu ứng thẻ thực vật

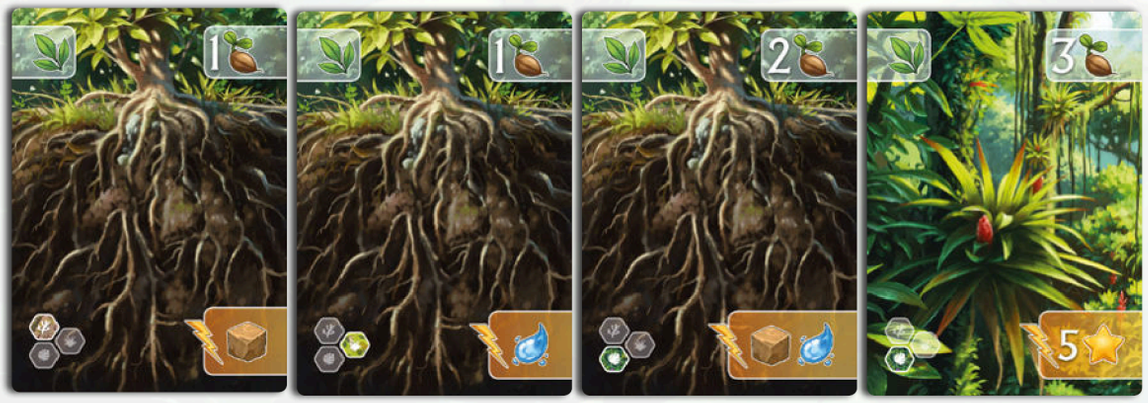


Các biểu tượng quần xã bổ sung này được tính cho mọi hiệu ứng thẻ Hoang dã thưởng Điểm ⭐ theo số biểu tượng quần xã hiện có (Tức thì và Cuối ván).



Cung cấp một ô lục giác Quần xã còn trống thuộc quần xã chỉ định. Dùng ô này để thu hút thẻ Hoang dã, rồi đặt dấu Động vật (hoặc quân trên cành) lên đó. Đây là trường hợp duy nhất dấu của cùng một thẻ Hoang dã không cần liền kề nhau. Ô này không có biểu tượng quần xã nên **<u>không</u>** tính cho hiệu ứng thẻ. Cũng không được nâng cấp ô này (ví dụ: không đặt Cây cao lên đó).

Vì sao đặt quân lên ô Rừng mưa này khi không thể nâng cấp lên Cây cao? Quân trên cành chỉ nhắc khả năng lên cây; **không bắt buộc nâng cấp**. Nhiều người chơi kết thúc ván mà chưa đặt Cây cao nào.



Nhận ngay từ kho chung loại và lượng tài nguyên được minh họa. Với thẻ Thực vật bromeliads cho 5 Điểm ⭐, cộng điểm vào bảng Điểm.



Cuối ván, nhận Điểm ⭐ cho mỗi thú săn mồi (hoặc thú săn mồi đầu bảng) trong các quần xã. Cách tính giống thẻ Hoang dã có hiệu ứng tương tự, ví dụ 5 Điểm ⭐ cho mỗi động vật ăn cỏ lớn.



Cây ăn thịt hoạt động như thẻ Săn mồi. Cần có côn trùng trong một trong ba quần xã để thu hút nó; đặt thẻ đè lên côn trùng đó và nhận 5 Điểm ⭐.

Chế độ chuyên gia

Chế độ Chuyên gia của ***Rewild: South America*** tăng nhẹ độ khó và mở thêm cách ghi điểm. Chế độ gồm bốn yếu tố có thể dùng độc lập. Người chơi tự kết hợp các yếu tố để tùy chỉnh trải nghiệm.

1. **Kích hoạt kết thúc ván** khi có người có **9 động vật đang lộ ra** trong các quần xã, tại bất kỳ thời điểm nào.
2. Thêm **7 thẻ Thực vật Chuyên gia** vào ván.



Ngay khi thu hút thẻ Thực vật này **hoặc** mỗi khi bổ sung thẻ Hoang dã trước lượt người chơi, có thể **một lần** lấy một thẻ Hoang dã trên bảng Điểm **sống được trong quần xã của thẻ Giữ chỗ này**. Đặt ngang thẻ Hoang dã lên nó. Thẻ ấy **được giữ riêng và phải là thẻ Hoang dã tiếp theo bạn thu hút**; trước đó không được thu hút thẻ Hoang dã khác.

Nếu giữ chỗ trước lượt người khác, bổ sung ô thẻ trống như thường lệ để người kế tiếp luôn được chọn trên **bảng Điểm đầy đủ**.

Nếu hai người có thẻ Giữ chỗ muốn cùng một thẻ, người đang trong lượt được ưu tiên, rồi đến người gần nhất theo thứ tự lượt.

Thẻ giữ chỗ **chưa thuộc quần xã cho đến khi được thu hút** và đặt vào một trong ba quần xã. Chúng chưa tính cho hiệu ứng thẻ hay kích hoạt kết thúc ván. Xem chúng như thẻ trên bảng Điểm, nhưng chỉ người giữ chỗ mới thu hút được.



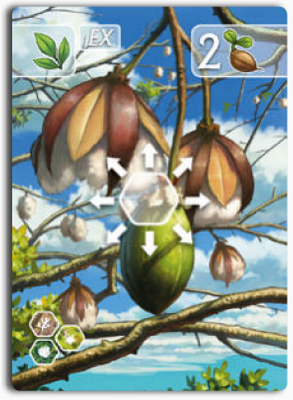
Khi lấy thẻ Thực vật này, **đặt ngay bên phải một thẻ khác** trong quần xã của bạn. **Đổi ngay loại hiệu ứng** của thẻ đó từ Tức thì sang Cuối ván hoặc ngược lại. Hiệu ứng Tức thì sẽ được tính lại khi hết ván. Hiệu ứng Cuối ván đổi thành Tức thì sẽ kích hoạt ngay.

Thẻ được **đổi sang Tức thì** có thể **kích hoạt lại** khi hoàn thành quần xã trong chế độ Chuyên gia, vì nay có hiệu ứng Tức thì (tr. 17).

Nếu đổi hiệu ứng thẻ Săn mồi sang Cuối ván, thẻ đó cho thêm lần nữa số điểm ghi trên thẻ khi hết ván.

Thẻ **không có loại hiệu ứng** (như thẻ Giữ chỗ) **không chịu tác động** của thẻ này.

Đổi hiệu ứng cấp tài nguyên sang Cuối ván nghĩa là người chơi nhận lượng tài nguyên đó khi hết ván.



Di chuyển ngay một ô Quần xã cùng mọi thành phần trên đó đến vị trí khác trên bảng Người chơi. Nhận thưởng Điểm ⭐ tại đích đến, nếu có. Chỗ vừa trống có thể đặt ô mới trong lượt sau; thưởng vừa lộ ra có thể nhận lần nữa.

Đặt thẻ Thực vật này vào **quần xã tương ứng với ô vừa di chuyển**.

Không được di chuyển ô Quần xã đang dùng cho quân Động vật Chuyên gia (tr. 17).

3 Dùng **mặt Chuyên gia của bảng Người chơi**.

Khi **hoàn thành quần xã**, thay vì nhận 6 Điểm ⭐, có thể **kích hoạt lại một thẻ có hiệu ứng Tức thì** trong quần xã đó. Giống thưởng 6 Điểm ⭐, chỉ được **một lần mỗi quần xã trong ván**; đặt dấu Người chơi để đánh dấu.



Phải kích hoạt lại **ngay khi hoàn thành quần xã**, trước khi làm việc khác. Nếu không muốn, hoặc không có động vật với hiệu ứng Tức thì có thể kích hoạt lại trong quần xã đó, **mất quyền kích hoạt lại**.

Mọi loại thẻ (Hoang dã, Săn mồi, Thực vật) đều được kích hoạt lại nếu có **hiệu ứng Tức thì**.

Khi kích hoạt lại **thẻ Săn mồi**, đặt thẻ đó cùng **mọi thẻ bên dưới lên con mồi phù hợp khác trong cùng quần xã** rồi nhận lại Điểm ⭐. Không được kích hoạt lại động vật bị ăn.

4 Thêm **thẻ và quân Chuyên gia** vào ván.

24 thẻ Chuyên gia thay thế 14 thẻ Hoang dã và 10 thẻ Săn mồi cùng tên/hình. Khi chuẩn bị, đặt thêm **24 quân Động vật** cạnh các quân Động vật trên cành.

Thẻ Chuyên gia hoạt động như thẻ thường, chỉ khác **Thưởng sắp xếp**. Nếu sắp các ô lục giác Quần xã **khớp mẫu sắp xếp** trên thẻ Chuyên gia (xoay hướng nào cũng được), **đặt quân tương ứng vào tâm mẫu** và nhận Điểm ⭐ ghi trên thẻ.





Chấm đỏ đánh dấu "tâm mẫu sắp xếp".

Mẫu sắp xếp được đặt **trước hay sau khi thu hút thẻ đều được**. Khi có cặp khớp nhau (thẻ và mẫu ô Quần xã), lấy quân Động vật, đặt lên bảng Người chơi và nhận Điểm ⭐.

Nếu thẻ Hoang dã Chuyên gia **bị ăn trước khi đặt quân**, không được đặt quân của nó nữa. Nếu bị ăn sau khi đã đặt quân, quân vẫn ở nguyên trên bảng.

Không đặt hai quân **đúng cùng một vị trí**, nhưng **nhiều quân có thể dùng chung một ô Quần xã**.

Ô **Rừng mưa có Cây cao** vẫn được dùng trong mẫu sắp xếp yêu cầu Rừng mưa.

Sau khi quân đã dùng ô để nhận Thưởng sắp xếp, **vẫn được đặt Cây cao lên Rừng mưa hoặc lật Đồng cỏ sang Đất ngập nước**.

Lật tất cả ô Đồng cỏ sang Đất ngập nước, Bruno khớp mẫu của cả Jaguar lẫn Capybara (không phụ thuộc hướng xoay). Hai quân không trùng vị trí nên anh đặt cả hai, nhận 12 Điểm ⭐ (7+5).





Chế độ chơi đơn

Chuẩn bị

Chuẩn bị ván **2 người** (Cơ bản hoặc Chuyên gia), với **2 thay đổi**:

1. Úp và **xáo thẻ Hành động của đối thủ**. Xoay hai thẻ cuối 180 độ (đảo đầu), rồi **xáo lại**. Đặt chồng úp này **lên thẻ Thu hoạch** của đối thủ.

2. Đối thủ luôn dùng **mặt Cơ bản** của bảng Người chơi.

Cách chơi (Có 3 thẻ Tóm tắt dành riêng cho Chơi đơn.)

Lượt của bạn giống ván 2–4 người. Đến lượt đối thủ, rút thẻ Người chơi, thực hiện hành động rồi thu hút thẻ cho họ. **Đối thủ tuân theo cùng luật với bạn, trừ khi có chỉ dẫn khác.***

*Đối thủ cũng hoàn thành quần xã, đưa quân lên Cây cao và ghi điểm quân trong chế độ Chuyên gia.

1. Đánh thẻ cho đối thủ

Rút một thẻ từ chồng của đối thủ. Nếu là thẻ Hành động, **làm hành động trên**; chỉ làm hành động dưới **nếu không làm được hành động trên** (ví dụ thiếu tài nguyên đặt ô). Sau đó đặt thẻ trước mặt đối thủ như thường lệ.

Nếu **không** làm được cả hai hành động, đặt thẻ trước mặt đối thủ theo hướng vừa rút như thẻ đã đánh. **Rút thẻ Người chơi khác**, ưu tiên hành động trên, rồi dưới. **Lặp lại** đến khi làm được một hành động hoặc rút thẻ Thu hoạch.

Nếu rút **thẻ Thu hoạch**, thực hiện hiệu ứng rồi **chuẩn bị lại chồng thẻ Người chơi của đối thủ như đầu ván**.

Đặt ô quần xã

Đối thủ cố **lấp cột trái từ trên xuống dưới**, rồi cột kế tiếp. Nếu có cách lấp một hoặc hai chỗ trống trong cột ngoài cùng bên trái còn chỗ, họ sẽ làm vậy. Nếu không thể (thiếu chỗ hoặc tài nguyên, chỉ vị trí khác cho phép đặt nhờ thưởng khi đặt và giảm giá từ ô đã có), **đặt ở chỗ tốt nhất kế tiếp**: xa nhất về bên trái và gần trên cùng nhất có thể.



Ví dụ cần đặt Vùng cây bụi: xét vị trí 1, rồi 2. Cả hai không đủ chỗ, nên đặt tại vị trí 3.

Đối thủ **trả cùng chi phí** cho ô Quần xã, có tính thưởng khi đặt và giảm giá từ ô đã có.

Lấy tài nguyên

Cho đối thủ tài nguyên ghi trên thẻ và bỏ **2 thẻ** thuộc loại chỉ định **thay vì 1**.

Nâng cấp Vùng cây bụi

Chỉ nâng cấp nếu đặt được **ít nhất 2 ô mở rộng Vùng cây bụi**; vẫn đặt từ trái sang phải, từ trên xuống dưới.

Nâng cấp Đồng cỏ**

Chỉ nâng cấp nếu có **ít nhất 1 thẻ Hoang dã có hiệu ứng Đất ngập nước** và đủ Nước để lật một hoặc nhiều ô.

Nâng cấp Rừng mưa**

Chỉ nâng cấp nếu có **ít nhất 1 động vật còn có thể lên Cây cao** và/hoặc **ít nhất 1 trong 5 thẻ Hoang dã trên bảng Điểm lên Cây cao được**, cùng đủ Nước để đặt một hoặc nhiều cây.

**Với thẻ Hành động Rừng mưa (Đồng cỏ) chọn nâng cấp, đối thủ chỉ nâng cấp Rừng mưa (Đồng cỏ).

2. Thu hút thẻ cho đối thủ

Đối thủ thu hút theo thứ tự: **Thực vật, Động vật, Săn mồi**.

Thẻ thực vật

Đối thủ **luôn lấy thẻ Thực vật nếu đủ trả**, xét từ trái sang phải, và dùng hiệu ứng như thường lệ (trừ hiệu ứng thẻ Thực vật Chuyên gia, không sử dụng). Khi đã có thẻ Thực vật trong quần xã, **ưu tiên cân bằng số thẻ Thực vật giữa các quần xã**. Xét từ trái sang phải các thẻ đủ trả và giúp cân bằng. Nếu có, lấy thẻ ngoài cùng bên trái trong số đó. Nếu không có, lấy thẻ ngoài cùng bên trái mà họ đủ trả.

Nếu thẻ Thực vật đặt được ở **nhiều quần xã**, luôn ưu tiên **từ trên xuống dưới**.

Thẻ Hoang dã

Đối thủ lấy **mọi thẻ có đủ ô lục giác Quần xã còn trống**, rồi đặt dấu/quân Động vật. Dấu **không cần liền kề nhau**. Ưu tiên hiệu ứng **bậc 3 hơn bậc 2, rồi bậc 1**. Nếu cùng bậc, chọn thẻ có **con số cao nhất trong hiệu ứng**. Nếu vẫn hòa, lấy thẻ xa nhất về bên trái. Nếu thẻ được chọn sống được ở nhiều quần xã, chọn quần xã gần trên cùng nhất.



THẺ SĂN MỒI

Đối thủ **lấy thẻ Săn mồi nếu có ít nhất một thẻ Hoang dã với hiệu ứng Tức thì* phù hợp hiệu ứng Săn mồi** của thẻ đang có trên bảng Điểm. Nếu nhiều thẻ phù hợp, lấy thẻ **cho nhiều điểm nhất**; nếu hòa, lấy thẻ **xa nhất về bên trái**. Nếu có nhiều con mồi phù hợp, ăn thẻ **gần góc trên trái nhất** trong các quần xã.

*Cây ăn thịt cũng áp dụng quy tắc này.

KẾT THÚC VÁN

Khi ván kết thúc theo luật thông thường (do bạn hoặc đối thủ kích hoạt), cả hai tính hiệu ứng Cuối ván. **Nhân điểm của đối thủ với 1,5, làm tròn lên**, rồi so với bạn. **Ai nhiều Điểm ⭐ nhất sẽ thắng**; nếu hòa, đối thủ thắng. Muốn thử thách lớn hơn (hoặc chơi Chuyên gia), **nhân điểm đối thủ với 2**.

CÁC LOÀI ĐỘNG VẬT

Các loài động vật trong trò chơi cùng tên khoa học, phân nhóm theo tình trạng bảo tồn trong Sách Đỏ IUCN*.

Ít quan tâm (LC)

Apple Snail - Pomacea bridgesii
Bald Uakari - Cacajao calvus
Boa Constrictor - Boa constrictor
Broad-tipped Hermit - Anopetia gounellei
Brown-eared Woolly Opossum - Caluromys lanatus
Caatinga Lancehead - Bothrops erythromelas
Caatinga Parakeet - Eupsittula cactorum
Caatinga Puffbird - Nystalus maculatus
Cane Toad - Rhinella marina
Capybara - Hydrochoerus hydrochaeris
Common Marmoset - Callithrix jacchus
Crested Caracara - Caracara plancus
Dyeing Poison Dart Frog - Dendrobates tinctorius
Flat-faced Fruit-eating Bat - Artibeus planirostris
Gray Brocket - Mazama gouazoubira
Green Anaconda - Eunectes murinus
Green Iguana - Iguana iguana
Hoatzin - Opisthocomus hoazin
Jaguarundi - Herpailurus yagouaroundi
Maikong - Cerdocyon thous
Ocelot - Leopardus pardalis
Paca - Cuniculus paca
Pallas's Long-tongued Bat - Glossophaga soricina
Paraguay Caiman Lizard - Dracaena paraguayensis
Peraiba Gecko - Phyllopezus periosus
Puma - Puma concolor
Red-rumped Agouti - Dasyprocta leporina
Rock Cavy - Kerodon rupestris
Scarlet Macaw - Ara macao
Silky Anteater - Cyclopes didactylus
South American Coati - Nasua nasua
Southern Tamandua - Tamandua tetradactyla
Toco Toucan - Ramphastos toco
Two-toed Sloth - Choloepus didactylus
White-faced Saki - Pithecia pithecia
Yellow-headed Vulture - Cathartes melambrotus

Sắp bị đe dọa (NT)

Black Caiman - Melanosuchus niger
Bush Dog - Speothos venaticus
Greater Rhea - Rhea americana
Jaguar - Panthera onca
Maned Wolf - Chrysocyon brachyurus
Pantanal Swamp Turtle - Acanthochelys macrocephala

Sắp nguy cấp (VU)

Brazilian Three-banded Armadillo - Tolypeutes tricinctus
Giant Anteater - Myrmecophaga tridactyla
Giant Armadillo - Priodontes maximus
Harpy Eagle - Harpia harpyja
Marsh Deer - Blastocerus dichotomus
Red-handed Howler - Alouatta belzebul
South American Tapir - Tapirus terrestris
Spectacled bear - Tremarctos ornatus
White-browed Guan - Penelope jacucaca
White-lipped Peccary - Tayassu pecari

Nguy cấp (EN)

Chaco Eagle - Buteogallus coronatus
Chacoan Peccary - Catagonus wagneri
Giant Otter - Pteronura brasiliensis
Golden Lion Tamarin - Leontopithecus rosalia
Lear's Macaw - Anodorhynchus leari

Cực kỳ nguy cấp (CR)

Blue-eyed Ground Dove - Columbina cyanopis

Tuyệt chủng ngoài tự nhiên (EW)

Spix's Macaw - Cyanopsitta spixii

Chưa đánh giá (NE)

Goliath Birdeater - Theraphosa blondi
Hide Beetle - Omorgus suberosus
Mosquito - Culex erraticus
Red Postman - Heliconius erato
N/A - Atta cephalotes
N/A - Atta opaciceps
N/A - Deltochilum verruciferum
N/A - Dinoponera quadriceps
N/A - Syntermes dirus
N/A - Tetragonisca angustula
N/A - Xylocopa grisescens



*Theo dữ liệu tháng 2 năm 2025

Lời tác giả

Brazil, quê hương tôi, cùng toàn bộ Mỹ Latinh sở hữu một kho báu vô giá về hệ động thực vật, nhưng đang ngày càng bị đe dọa. Qua trò chơi này, tôi muốn nâng cao nhận thức và cảnh báo thế giới về cháy rừng, phá rừng cùng hàng chục loài có nguy cơ tuyệt chủng. Tôi hy vọng bạn sẽ có những giây phút vui vẻ khi trải nghiệm **Rewild: South America** và quan tâm hơn đến việc bảo vệ thiên đường hoang dã này.



Tác giả
Bruno Liguori Sia

Đồng tác giả
Marc Dür
Samuel Luterbacher

Thiết kế đồ họa
Marc Dür

Treeceratops

Minh họa
Keen Art, Rozenn Grosjean, Joey Pool and Johanna Tarkela

Sách luật
Marc Dür
Samuel Luterbacher

Hiệu đính
Yuki A.

Nhà xuất bản
Treeceratops
info@treecer.com
www.treecer.com

Rewild: South America © Treecer GmbH. Bảo lưu mọi quyền. Không được sao chép hay sử dụng thương mại bất kỳ phần nào của sản phẩm khi chưa được cho phép riêng.

Treeceratops

Treeceratops tạo ra **sản phẩm sáng tạo, bền vững tại Thụy Sĩ**. Chăm chút từng chi tiết, chúng tôi phát triển sản phẩm chủ đề thiên nhiên để người dùng hòa mình trọn vẹn. Phần lớn sản phẩm được **gọi vốn cộng đồng qua Kickstarter**, nhờ đó **lắng nghe người ủng hộ** từ sớm, ngay trong giai đoạn phát triển. Chúng tôi mong cùng tạo nên thành quả và để khách hàng trở thành một phần câu chuyện.









Xem thêm sản phẩm tại cửa hàng. Quét mã QR hoặc vào www.treecer.com

Tra cứu

Thẻ Hành động	3
Dấu Động vật	8
Quân Động vật	2
- Chuyên gia	17
- Trên cành	13
Động vật	2
Thu hút thẻ	8
Ô Quần xã	4
- Mẫu sắp xếp	17
- Ô lục giác	8
- Đặt ô	12
- Nâng cấp	12
Thưởng	12
Hoàn thành quần xã	10
Động vật bị ăn	9
Hiệu ứng Cuối ván	2/11
Chuyên gia	16
Đồng cỏ	4
Thẻ Thu hoạch	3/7
Cây cao	13
Hiệu ứng Tức thì	2
Khoáng chất	3/4
Đã có động vật	8
Thưởng khi đặt ô	12
Thẻ Thực vật	4
Thực vật	2
Bảng Người chơi	3
Thẻ Người chơi	3/6
Thẻ Săn mồi	4
Hiệu ứng Săn mồi	9
Rừng mưa	4
Kích hoạt lại	17
Bảng Điểm	3
Hạt giống	7/10
Vùng cây bụi	4
Ô mở rộng cây bụi	12
Còn trống	8
Nước	3/4
Đất ngập nước	13
Thẻ Hoang dã	4

Treeceratops